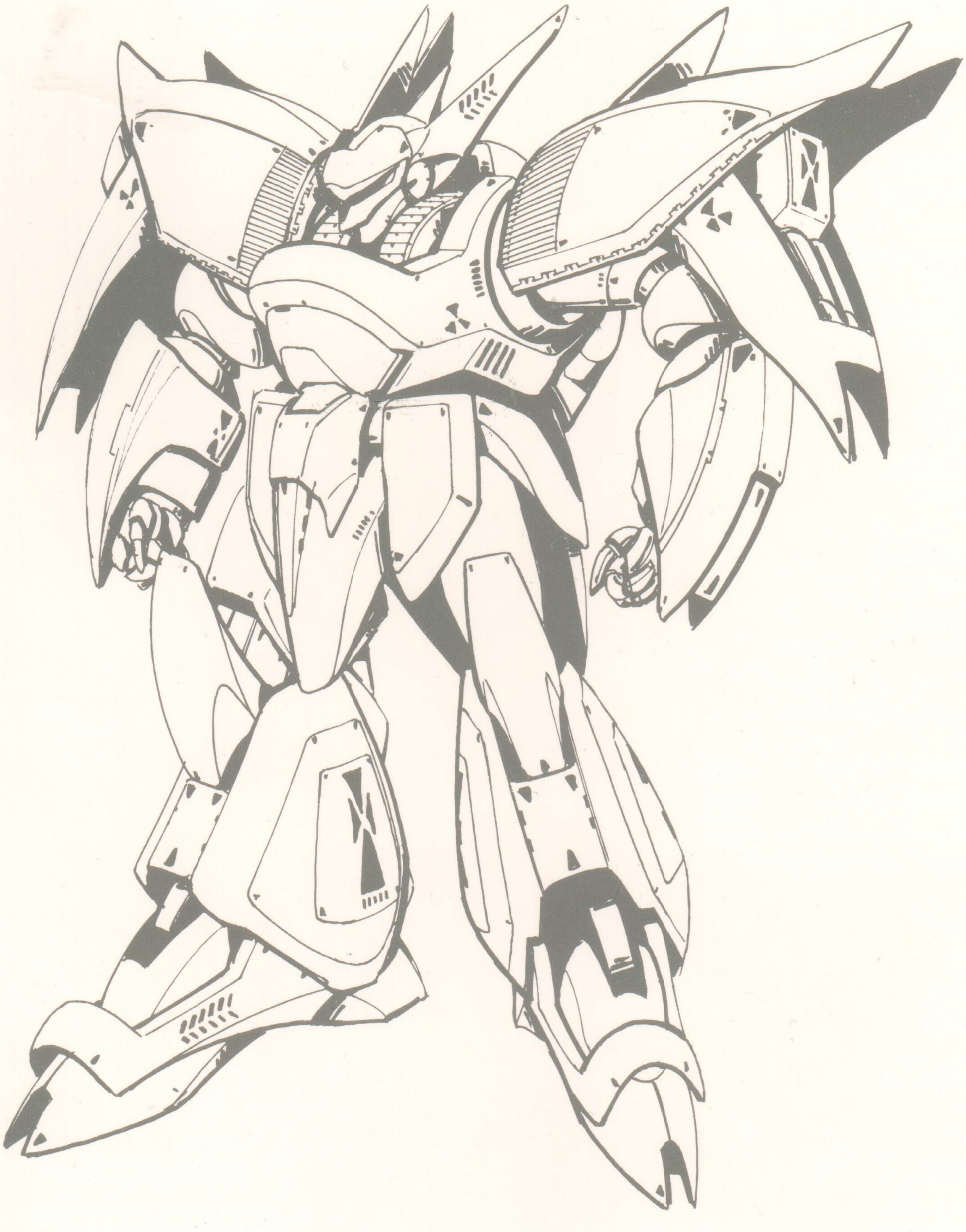
ロボクラッシュ
ROBO CRUSH



USER'S MANUAL

MSX2 MSX2+ RAM64K VRAM128K 2DD

SystemSoft

CONTENTS

■もくじ

ロボクラッシュ…………………………………………3
ゲームの流れ…………………………………………3

1．製品概要…………………………………………4
1－1．製品の内容…………………………………………4
1－2．必要なハードウェア…………………………………………4
1－3．製品以外に用意するもの…………………………………………5
　　ユーザーディスク…………………………………………5
　　ジョイスティック…………………………………………5
1－4．キー対応…………………………………………5

2．ゲームを始める前に…………………………………………6
2－1．ゲームの起動…………………………………………6
　　起動上の注意…………………………………………6
2－2．初期メニュー…………………………………………7
　　基本操作…………………………………………7
2－3．ユーザーディスクの作成…………………………………………7
　　MSX-DOSでのフォーマット例…………………………………………8
　　MSX BASICでのフォーマット例…………………………………………9
2－4．ゲームの開始…………………………………………10
2－5．ゲーム中の会話…………………………………………10

3．ワーカーマシンをつくる…………………………………………11
3－1．ワーカーマシンのクラス制限…………………………………………11
　　製作画面…………………………………………12
3－2．ボディー…………………………………………13
　　ボディータイプ選択メニュー…………………………………………13
　　タイプ別ボディー選択メニュー…………………………………………13
3－3．コンピューター…………………………………………14
3－4．エンジン…………………………………………14
3－5．各種装備…………………………………………15
　　武器距離選択メニュー…………………………………………15
　　武器選択メニュー…………………………………………15

3－6．セットオン……15
3－7．戦闘作戦計画……16
ワーカーマシン名称の設定……16
パイロットの選択……17
コウドウパターン……17
コウゲキモクヒョウ……18
セッキンキョリ……18
セットオン……18
3－8．画面のみかた……19
移動……20

4．補助機能……20
4－1．補助機能の表示……20
4－2．いどう（移動）……21
とぶ……21
きおく……21
4－3．つかう……22
みる……22
4－4．ちず（地図）……22
4－5．しんこう（進行）……23
せんせき……23
4－6．O・P……24
セーブ……24
ロード……25
キー……26
かいてん……26
ほうこう……26
エンド……27

5．戦闘……28
5－1．戦闘開始……28
そうび……28
たたかう……28
5－2．戦闘画面……29
5－3．戦闘のルール……30
5－4．行動パターンについて……30
5－5．戦闘の終了……30

ロボクラッシュ！

ロボクラッシュは、ひとつの惑星を巨大な会場として開催される、宇宙一の大イベントなのです。そして、今回のステージは、惑星オーシャン！

●ゲームの流れ

プレイヤーは、ロボクラッシュに出場する、メインパイロット、ヒノキミイテ率いるチームを担当します。

ゲームはまずワーカーマシンを作ることから始めます。

この時のパイロットのライセンスはノービス。参加しているノービスのパイロットをすべて倒せば、つぎのB級に昇格できます。

ステージは全部で4ステージ用意され、第1の島“ケイン”からゲームが開始されます。第2の島“ドーダム”、第3の島“オーシャン”へとステージを移し、同じライセンスを持つパイロットすべてと対戦します。最終的には、歴代のチャンピオンたちのいる第4の島“ピア”でグランドチャンピオンの座を賭けた闘いを繰り広げます。

1. 製品概要

1－1. 製品の内容

本製品はつぎのもので構成されています。開封する時に確認してください。

ゲームディスク１	１枚
ゲームディスク２	１枚
ユーザーズマニュアル	１冊
ワールドガイド	１冊
アンケートはがき／ソフトウェア保証書	１枚

1－2. 必要なハードウェア

「ロボクラッシュ」は、以下のように構成されたMSX２で動作します。

- RAM64K、VRAM128K以上必要です。
- MSX２マークのないハードでは動作しません。
- ディスクドライブが必要です。これは、１ドライブ、２ドライブ仕様のどちらでも結構です。なお、本マニュアルは１ドライブ仕様を前提として、作成されています。

1－3. 製品以外に用意するもの

●ユーザーディスク

ゲームで遊ぶためには、まずゲームディスク２を、MSX-DOS または、MSX BASIC のいずれかでフォーマットした、製品と同じ種類の新品（または、内容を失ってもいい）のフロッピーディスクにコピーする必要があります。コピーしたディスクをユーザーディスクと呼び、実際遊ぶためには、製品のゲームディスク２は使わずに、ユーザーディスクを使用します。

本マニュアルでは、一般的なフォーマット作業例を P. 8 にあげています。フォーマット作業の参考にしてください。

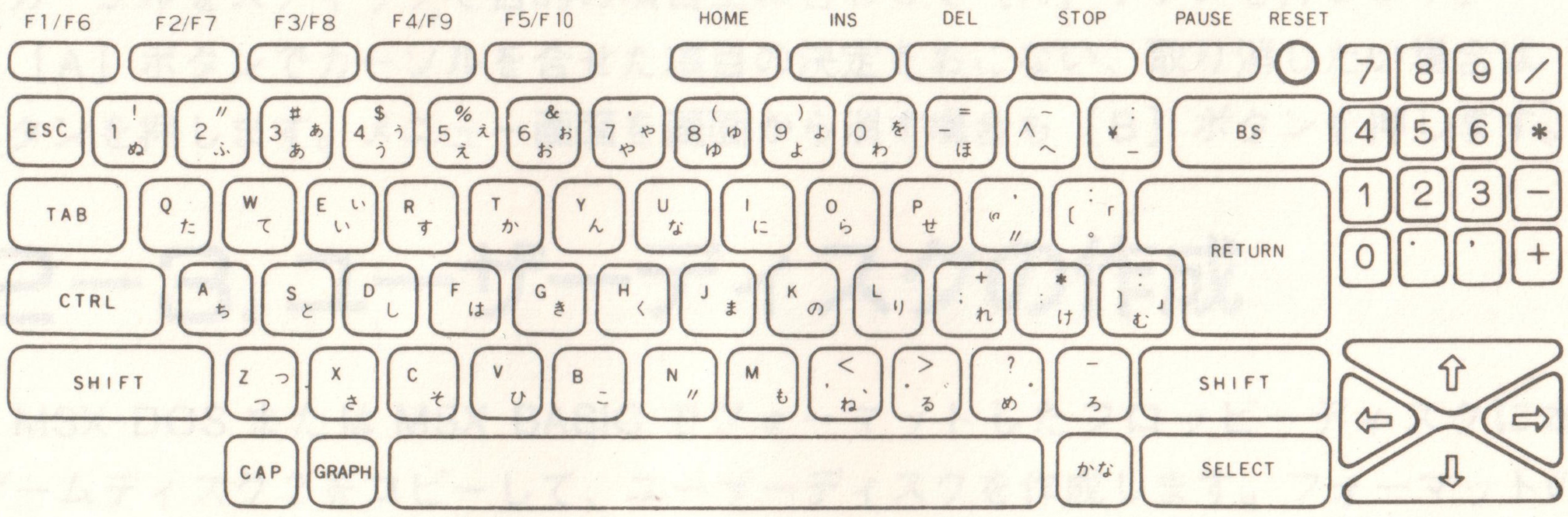
●ジョイスティック

本製品はジョイスティック（それに類するコントローラー）にも対応しております。ジョイスティックを使用すると、操作がより手軽になります。

本マニュアルは基本的にキーボード使用の場合を前提として作成しています。ジョイスティックの［A］ボタンは↵キーに、［B］ボタンは［ESC］キーにそれぞれ対応しています。本文中の↵キーや［ESC］キーの表記を［A］ボタン［B］ボタンに置き換えてお読みください。

1－4. キー対応

■MSX２キーボード例



※このマニュアルでは、「RETURN」を「↵」で表しています。

※キーボードの形状やキートップの刻印は、機種により異なります。

本ゲームでは、いくつかのキーに同じはたらきを持たせています。両手、片手どちらでも操作しやすいキーを使って遊べます。対応は以下のとおりです。

■［RETURN］キー　　マニュアル上では↵と表記します。

［TAB］キー、［SPACE］キー、［X］キー、テンキー部［.］キー

■［ESC］キー

［SHIFT］キー、［BS］キー、［Z］キー、テンキー部［,］キー

2. ゲームを始める前に

2－1. ゲームの起動

周辺機器、本体の順序で電源を入れ、ゲームディスク１をドライブにセットしてください。しばらくすると、タイトル画面に続いてオープニングが表示されます。オープニングが終ると初期メニューが表示されます。

もしゲームが起動しない場合は、リセットボタンを押してください。

CAUTION ●ご注意

■新たに電源を入れてゲームを起動する場合、ディスクを先に入れて電源を入れるとディスクの内容が壊れる恐れがあります。ディスクのドライブへのセットは、必ず電源を入れてからおこなってください。

■「コントロール立ち上げ」、「シフト立ち上げ」でゲームを起動すると、正常に動作しない場合があります。

また「デリート立ち上げ」の場合やメニューからの起動の際に、コントロールキーが押されていると正常に動作しない場合があります。

2-2.初期メニュー

初期メニューには以下の２項目が表示されます。

[ユーザーディスクのさくせい]

ゲーム進行上必要なユーザーディスクの作成をおこないます。

[ゲームスタート]

ゲームを開始します。

●基本操作

ゲーム中の各種メニュー画面での選択操作は以下のとおりです。マニュアルの中で、「～を選択」とある場合はこの操作をおこないます。

キーボード

カーソルをカーソルキーまたはテンキーで目的の項目上に合せて↵キーを押します。

↵キーでカーソルを合せた項目の決定をおこない、取り消したい場合は［ESC］キーを押します。メニュー画面を画面から消す場合も［ESC］キーを押します。

ジョイスティック

カーソルをスティックで目的の項目上に合わせて［A］ボタンを押します。

［A］ボタンでカーソルを合せた項目の決定をおこない、取り消したい場合は［B］ボタンを押します。メニュー画面を画面から消す場合も［B］ボタンを押します。

2-3.ユーザーディスクの作成

MSX-DOS または MSX BASIC でフォーマットしたフロッピーディスクに本製品ゲームディスク２をコピーして、ユーザーディスクを作成します。フォーマットの方法例を記載していますので参考にしてください。

ユーザーディスクの作成方法は以下の手順にしたがってください。

1 ドライブ仕様のハードをお使いの方は……

1．初期メニューから［ユーザーディスクのさくせい］を選びます。
2．ドライブのゲームディスク１を抜き取り、ゲームディスク２をセットします。↵キーか［A］ボタンを押すとゲームディスク２の読み込みをおこないます。

3．読み込みが終了して、表示されるメッセージにしたがい、ドライブのゲームディスク２を抜き取り、フォーマット済みの新しいディスクをセットします。↵キーか［A］ボタンを押すと、コピーを開始します。この操作を、“ユーザーディスクさくせいしゅうりょう”のメッセージが表示されるまで繰り返します。

2 ドライブ仕様のハードをお使いの方は……

1．初期メニューから［ユーザーディスクのさくせい］を選びます。
2．ドライブAのゲームディスク１を抜き取り、ゲームディスク２をセットします。
3．ドライブBにフォーマット済みの新しいディスクをセットします。↵キーか［A］ボタンを押すとコピーを開始します。“ユーザーディスクさくせいしゅうりょう”のメッセージが表示されるとユーザーディスクの作成を終了します。

●MSX－DOSでのフォーマット例

1．周辺機器、本体の順で電源を入れます。
2．MSX-DOS のシステムディスクをドライブにセットします。
3．しばらくすると MSX-DOS が起動します。

●起動上の注意

MSX 2の機種によっては、ディスクの起動方法が異なる場合もあります。くわしい起動方法は、ハード本体のマニュアルを参照、確認してください。

```
MSX-DOS version *.**
Copyright 19** by Microsoft
COMMAND version *.**
A>■
```

4．A＞が表示され、コマンド入力待ちの状態になりましたら、つぎのように入力してください。

A＞FORMAT ↵

5．つぎに表示されるメッセージにしたがい、ドライブ番号を指定します。
ここでは［A］キーを押して選びます。

```
Drive name? (A, B) A
```

6．フォーマットのサイズを選択するメッセージが表示されます。
　ここでは［2］キーを押して選びます。

```
1- Single sided. 9 sectors
2- Double sided. 9 sectors

?2
```

　［2］を入力した後、メッセージが表示されます。ここでドライブに入っているMSX-DOSのシステムディスクを抜き取り、フォーマットしたい新品または内容を失ってもいいフロッピーディスクを、書き込み可能の状態にしてセットします。↵キーを押すとフォーマット作業を開始します。

●MSX BASICでのフォーマット例

1．周辺機器、本体の順で電源を入れた後、MSX 2本体の電源を入れてください。
2．MSX BASICをスタートさせるとつぎのようなメッセージが表示されます。
◆MSX 2の機種によって、MSX BASICの起動方法が異なります。くわしい起動方法は、ハード本体に添付されているMSX BASICの解説書を参照してください。

```
MSX BASIC version *.*
Copyright 19** by Microsoft
***** Bytes free
Disk BASIC version *.*
Ok
■
```

3．ドライブに、フォーマットする書き込み可能な製品と同じ種類の新しいディスクをセットして、つぎの下線部を入力します。

```
Ok
CALL FORMAT↵
```

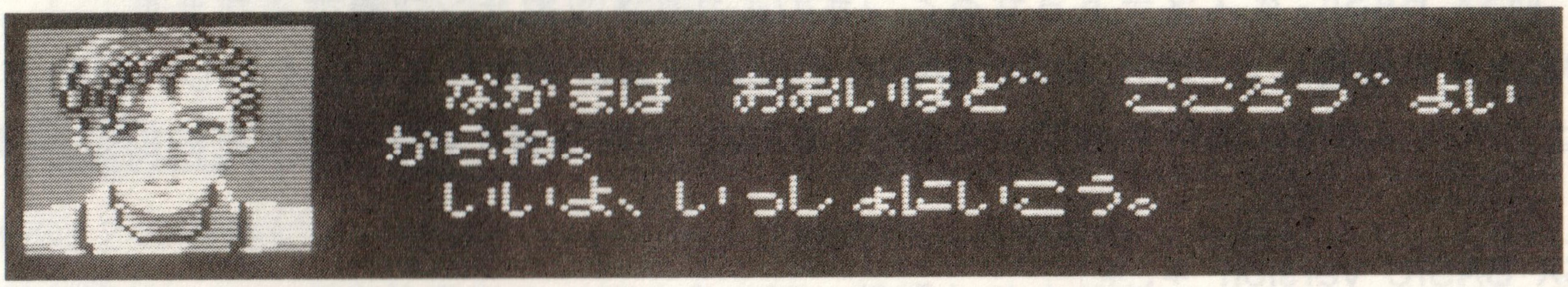
　この先の操作手順は、MSX-DOSでのフォーマット手順の5番以降と同様におこないます。

2−4.ゲームの開始

1．初期メニューから［ゲームスタート］を選びます。
2．ドライブのゲームディスク1を抜き取り、ユーザーディスクをセットします。
3．初めてゲームで遊ぶ場合は、つぎに表示されるスタートメニューから、［NEW GAME］を選びます。［NEW GAME］を選んだ場合は、ワーカーマシンの製作画面に入ります。

2−5.ゲーム中の会話

ゲーム中、キャラクターとの会話では、画面上にキャラクターの会話メッセージが表示されます。会話は⏎キーを押すと続けられますが、画面の最上部に“メッセージを選んでください”と表示された場合は、会話の続きを、いくつかのメッセージの中から自由に選ぶことができます。メッセージの選択は、カーソルキーの［←］［→］でメッセージを選びます。

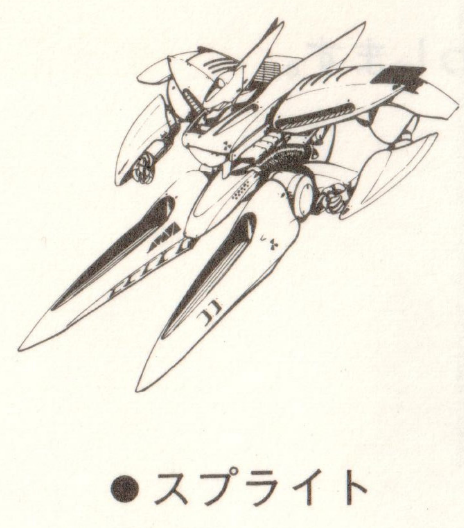


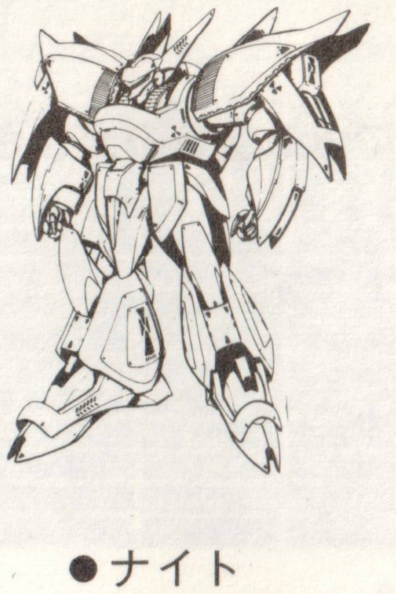
3. ワーカーマシンをつくる

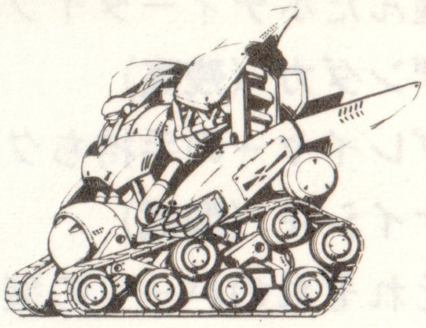
3−1. ワーカーマシンのクラス制限

ロボクラッシュに参加するには、ワーカーマシンが必要です。ワーカーマシンは島内にあるショップで、手持ちのクレジットの範囲内で、パイロットのライセンスに合わせて自由につくることができます。

ワーカーマシンの製作に必要なのは、手持ちのクレジットですが、もうひとつ大事な制約があります。それは、パイロットのライセンスによる価格制限です。ライセンスには、ノービス、B級、A級の3段階がありますが、所有ライセンスによって作れるワーカーマシンの作成費用の限度額が規定値段として設定されています。高級なライセンスになるほど作成費用の幅は広くなりますので、より高性能なマシンを作ることができます。これにより、ワーカーマシンにも、パイロット同様、ノービスからA級までのクラス分けがおこなわれています。


●スプライト

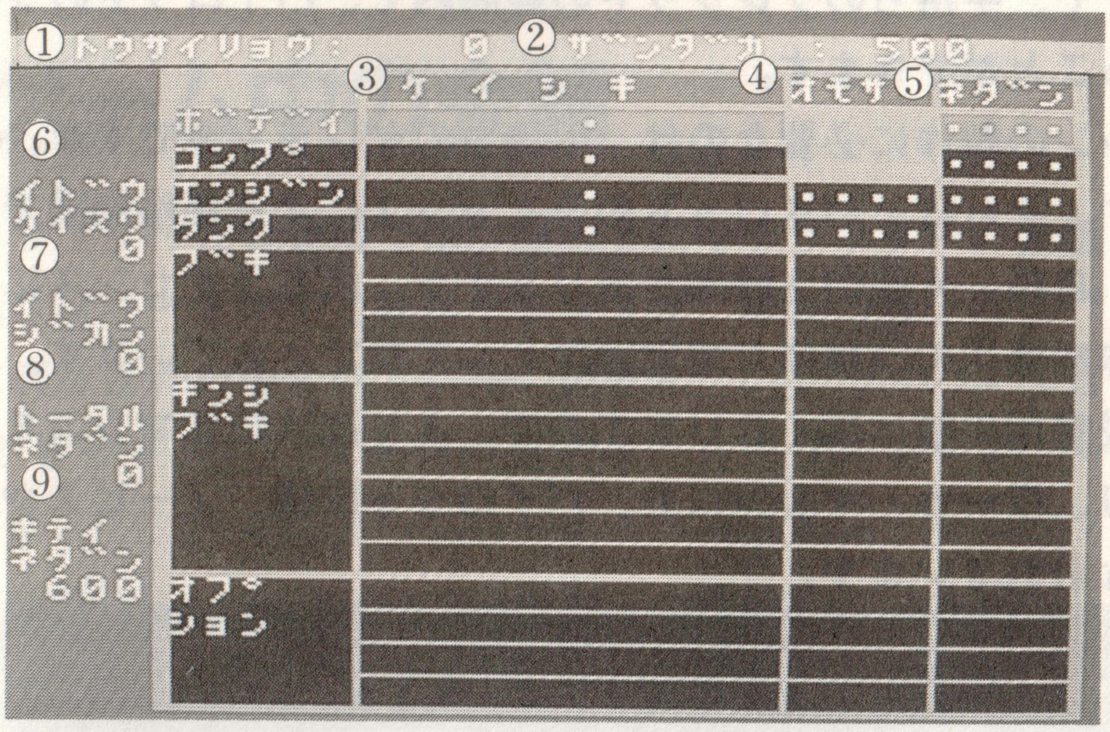

●ナイト


●ケンタウルス

●製作画面

ショップ内に入ると、つぎのワーカーマシン製作画面が表示されます。各項目上にカーソルを合せ、⏎キーを押すと、それぞれのパーツの選択画面が表示されます。

購入したパーツは、別のパーツに自由に交換できます。交換したいパーツの項目にもう一度カーソルを合せ、新しいパーツを選びます。パーツのクレジットは購入した同じ値段で残高に戻り、新しいパーツの購入に使えます。これは、ワーカーマシンを組み立ててショップを出てからでも同じ条件で交換できます。



①トウサイリョウ（搭載量）

選んだボディータイプに搭載できる重量の大きさをあらわします。

②ザンダカ（残高）

プレイヤーの手持ちクレジットです。

③ケイシキ（型式）

それぞれのパーツの型番号です。

④オモサ（重さ）

それぞれのパーツの重さです。

⑤ネダン（値段）

それぞれのパーツの値段です。

⑥イドウケイスウ（移動係数）

ワーカーマシンの総重量をエンジンのパワーで割った数値です。低いほど高い運動性能を持っていると言えます。

⑦イドウジカン（移動時間）

戦闘時の行動時間です。タンク容量をエンジン燃費で割った数値です。

⑧トータルネダン（トータル値段）

購入したパーツの合計金額が表示されます。

⑨キテイネダン（規定値段）

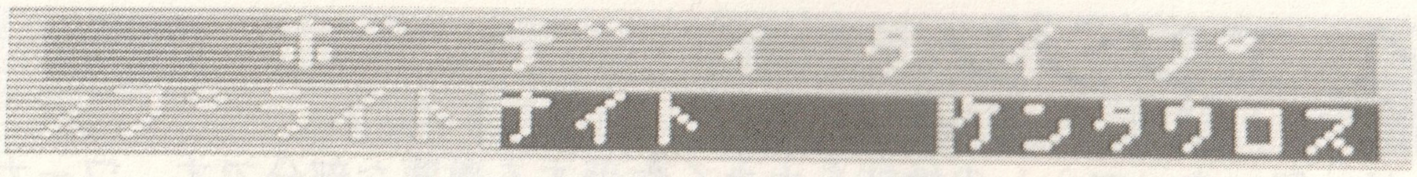
ワーカーマシンを作る上で、パイロットのライセンスによって、作成価格に制限があります。この制限内でワーカーマシンを作る必要があります。

3-2. ボディ

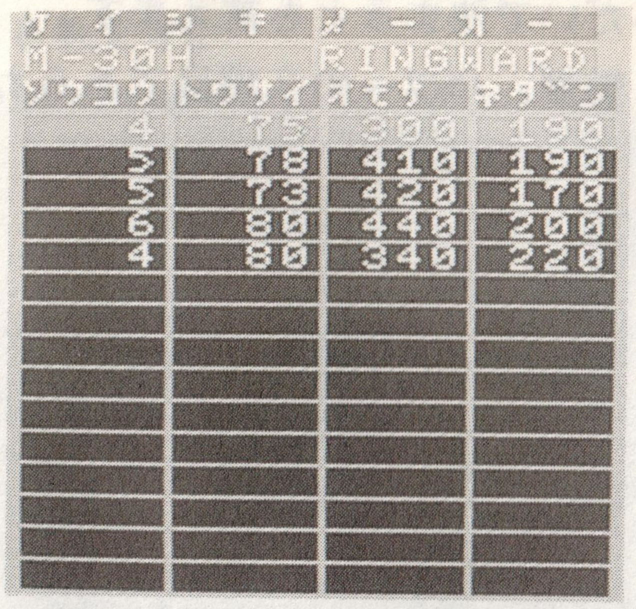
ボディは、スプライト、ナイト、ケンタウロスの3種類ありますが、3タイプとも移動方法が異なり、速度差もありますので、戦闘方法も変ってきます。近距離の格闘に持込むのか、高い移動係数を持ったマシンを作って、足を使った攻撃をおこなうのか、搭載量を多くして多様な武器を装備するのか、これらの具体的な作戦は戦闘作戦計画（P. 16）で設定しますが、選んだボディの、ソウコウ（装甲厚）、トウサイ（搭載量）、ジュウリョウ（重量）を基本に考えてください。

●ボディータイプ選択メニュー

この画面では、ワーカーマシンのボディタイプを選びます。スプライト、ナイト、ケンタウロスの3種類から選んでください。



●タイプ別ボディー選択メニュー



3−3. コンピューター

コンピューターの性能を決める要素は、キャパ（キャパシティ＝容量）です。キャパシティの大きいコンピューターほど高い性能を持っています。

ケイシキ	メーカー	キャパ	ネダン
LOC-56	LOCSMITH	72	35
LOC-76	LOCSMITH	78	45
SD-0226	SD/MARS	80	50
SD-0360	SD/MARS	84	60
SD-0460	SD/MARS	70	25
SD-C318	SD/VENUS	82	55
SD-C728	SD/VENUS	92	110
PS-100	ALADDIN	88	100

3−4. エンジン

エンジンは、ワーカーマシンの性能を大きく作用する重要な部分です。ワーカーマシンの移動係数（ワーカーマシンの総重量／エンジンパワー）、移動時間（タンク容量／燃費）はエンジンの選び方しだいで決まるとも言えます。

エンジンの性能は、重量、燃費、パワーの３項目であらわされます。

ケイシキ	メーカー		
ED-250C	MERRIC		
パワー	ネンピ	オモサ	ネダン
65	45	35	85
80	80	45	85
85	75	50	90
100	95	60	110
125	70	50	135
60	40	20	95
80	70	25	120
95	75	30	130

3−5. 各種装備

武器、禁止武器、オプションの購入をおこないます。武器は、その使用距離が設定してあって、近距離から遠距離までの武器の中から選ぶ事ができます。これらの武器の性能は、命中率とダメージであらわされます。

禁止武器は、ゲーム途中から購入できるようになります。禁止武器には使用距離はなく、一定の使用条件が設定されています。

オプションはマシーンのパワーアップパーツと考えてください。

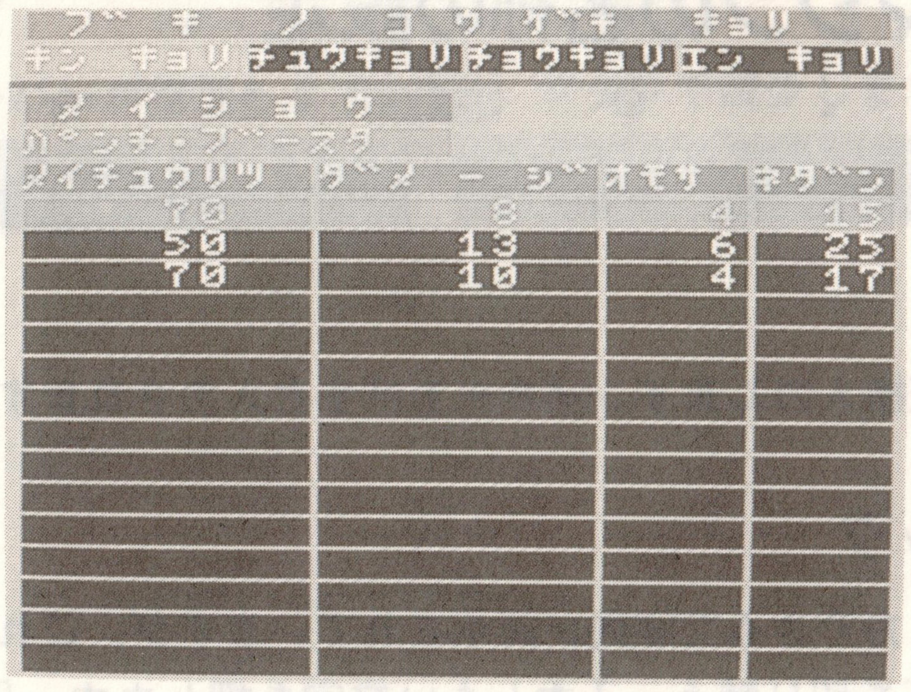
これら各種装備の種類はワールドガイドをご覧ください。

●武器距離選択メニュー

武器の使用距離を選びます。禁止武器の場合はこの選択画面は表示されません。

●武器選択メニュー

使用距離別に武器が表示されます。



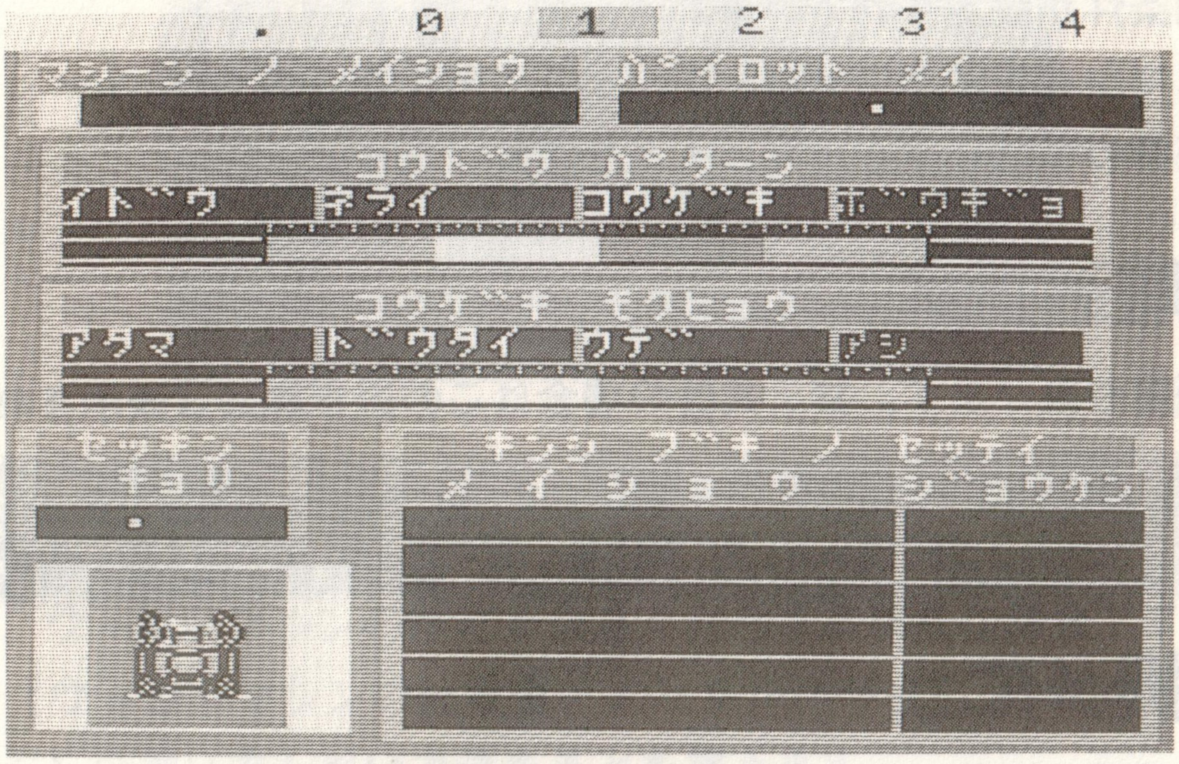
3−6. セットオン

ワーカーマシンができたら、カーソルを画面の一番下［SET ON］の項目に合せて、キーボード操作の場合は⏎キーを、ジョイスティック操作の場合は［A］ボタンを押します。

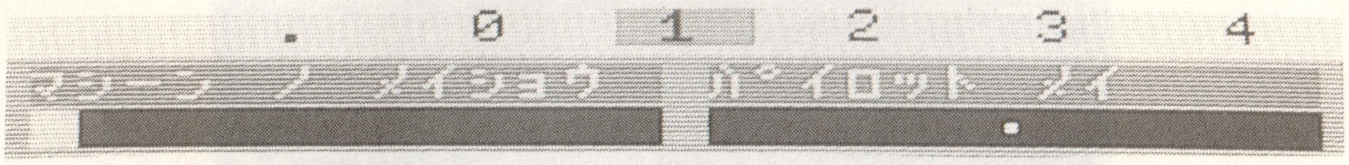
3−7. 戦闘作戦計画

戦闘作戦計画とは、戦闘時のワーカーマシンの基本的な動き設定することです。作成したワーカーマシンをどのように闘わせるかは、すべてこの画面で設定します。

いったん設定した戦闘計画は、ワーカーマシンの名称以外は、補助機能の［しんこう］の中の［さくせん］で再設定できます。



●ワーカーマシンの名称の設定



キーボード

キーボードから直接入力します。⏎キーを押すと入力されます。

ジョイスティック

画面の一番上に入力できる文字列が表示されていますが、これはスティックを上下に動かして表示ページを切り替え、入力したい文字を探します。［A］ボタンで文字を決定して、文字列から［END］を選ぶと入力されます。

●パイロットの選択

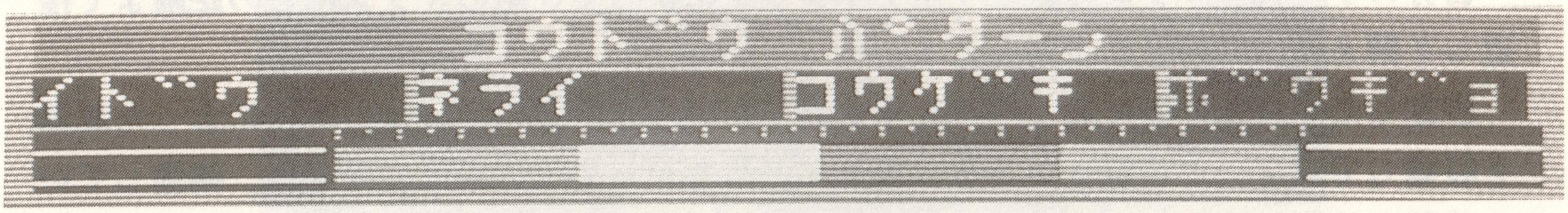
チーム内のパイロットから好きなパイロットを選びます。

パイロットには、ファイト、カイヒ、ネライの３つの要素があります。これらの要素はつぎの項目［コウドウパターン］に影響し、ファイトは攻撃、カイヒは防御、ネライは狙いにそれぞれ影響をおよぼします。

●コウドウパターン

移動、狙い、攻撃、防御の基本行動のうちどの行動に重点を置くかを設定します。

各行動項目の設定カラーバーを増減させるによって設定されます。設定できるのは、移動、狙い、攻撃の３項目で、残りは防御に当てられます。



キーボード

↵キーでカラーバーが増加します。［ESC］キーで減少します。

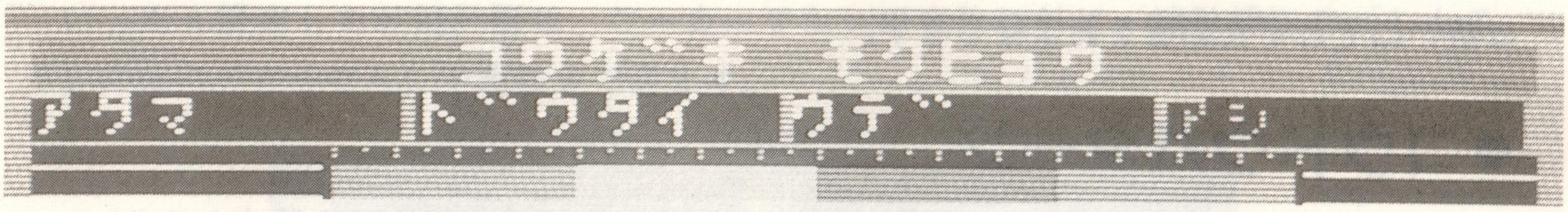
ジョイスティック

［A］ボタンでカラーバーが増加します。［B］ボタンで減少します。

●コウゲキモクヒョウ

攻撃目標では、敵ワーカーマシンの、頭、胴体、腕、足のどの部分に重点を置いて攻撃をおこなうかを設定します。

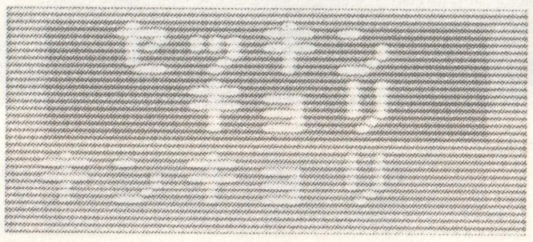
設定方法は攻撃パターンと同様におこないます。



●セッキンキョリ

自分のワーカーマシンの武装やボディタイプによって、敵のマシンにどの距離まで接近して闘えばいいのかを設定します。

設定した距離まで敵に近づき、攻撃をおこないます。この時、その距離に合った武器を装備していないと攻撃はおこないません。したがって接近距離の設定は、装備している武器の使用距離を充分考えておこないます。



キーボード

●キーで近距離から遠距離まで順に表示します。［ESC］キーで前の項目に戻ります。

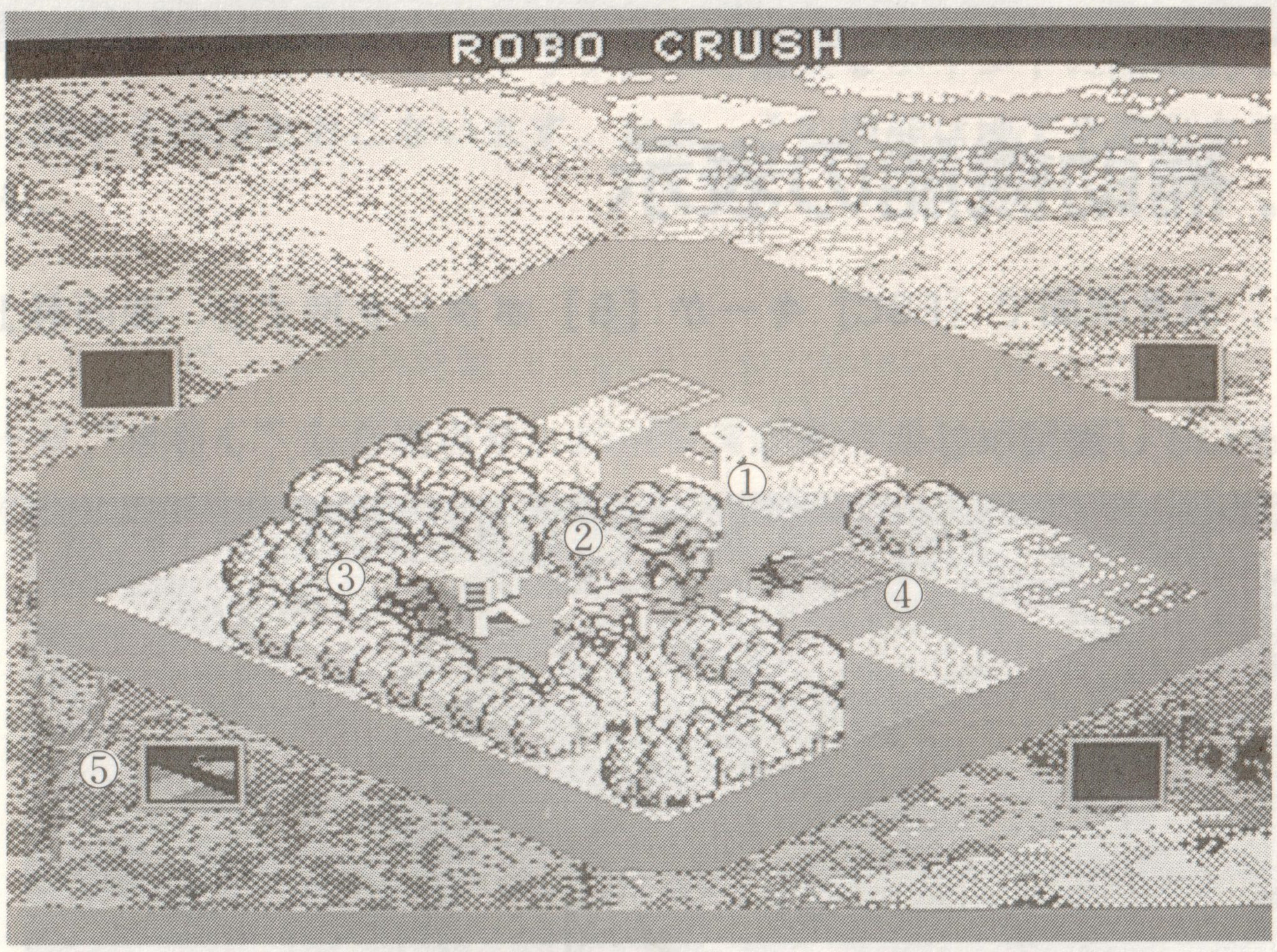
ジョイスティック

［A］ボタンで近距離から遠距離まで順に表示します。［B］ボタンで前の項目に戻ります。

●セットオン

戦闘作戦計画を終了する場合は、画面一番下の［SET ON］の項目を選びます。

3−8. 画面のみかた



①ワーカーマシン

　あなたが操縦するワーカーマシンです。

②ショップ

　ワーカーマシンをつくる場所です。ＣＯＲＤ認定の各種パーツから、あなただけの１台をつくれます。

③敵ワーカーマシン

　これらのワーカーマシンと闘うことができます。

④メッセージエリア

　エリア内に入ると会話画面が表示されます。

⑤移動マーカー

　このマーカーが表示された方向に移動します。

●移動

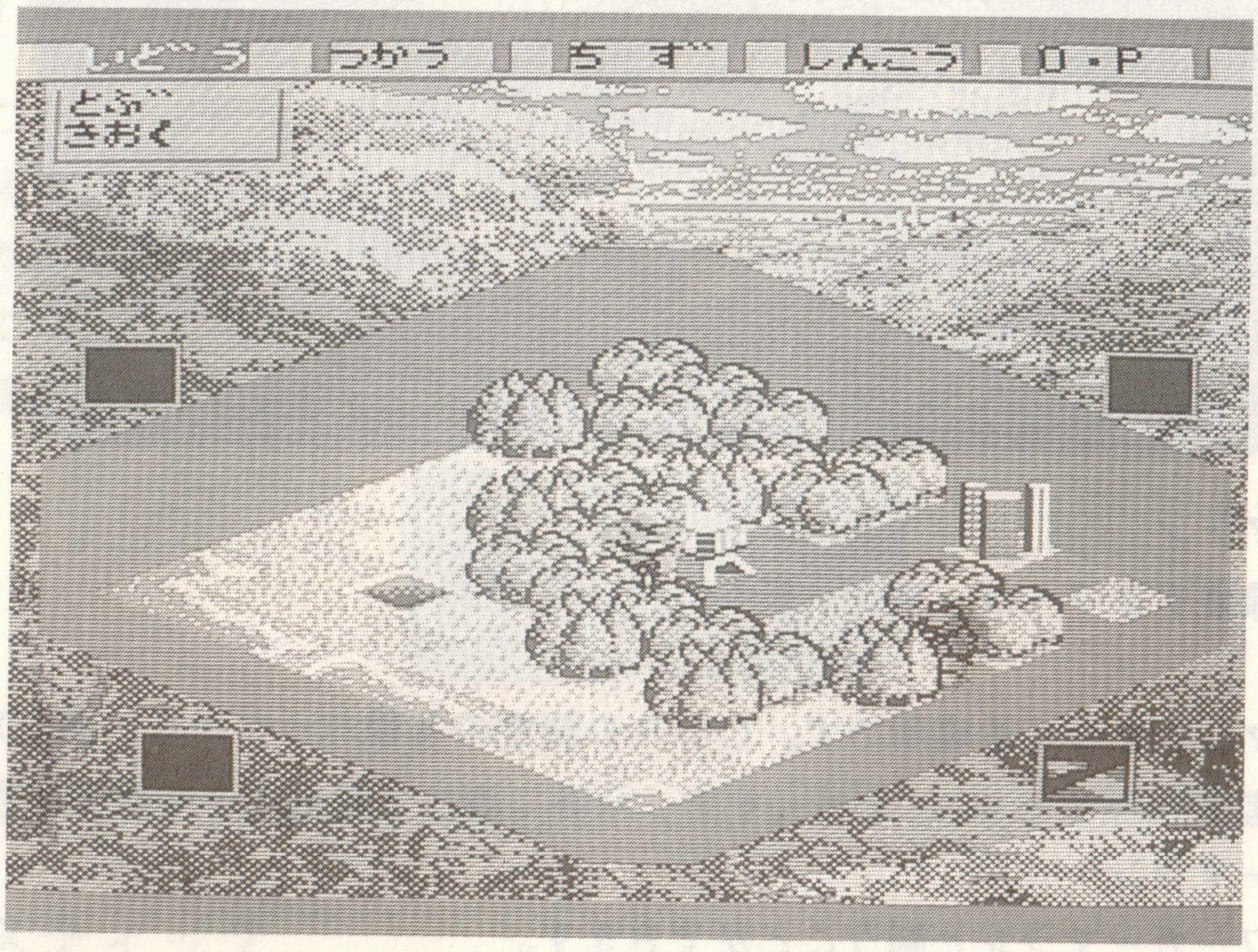
　カーソルキー、テンキー、スティックで移動します。移動に関しては、操作方法や操作感覚によって、キー対応を設定する機能を補助機能［Ｏ・Ｐ］の［キー］に収めてあります。

補助機能→P. 24［Ｏ・Ｐ］キー

4. 補助機能

4－1. 補助機能の表示

補助機能は、通常画面で［ESC］キーか［B］ボタンを押すと、画面最上部に表示されます。



機能選択はカーソルキーかスティックでカーソルを目的の機能表示部分に合せて↵キー、［A］ボタンを押します。

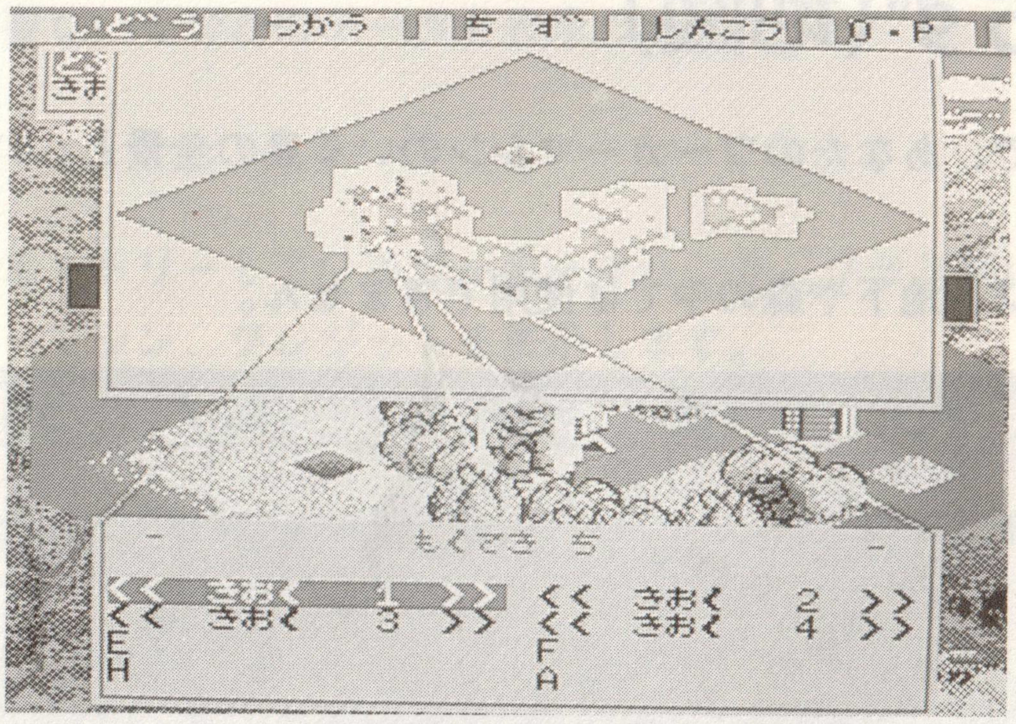
各機能のメニューが開かれ、その中の項目を選ぶにはカーソルを目的の項目に合せて選択します。

4-2. いどう(移動)

ワーカーマシンが記憶している、マップの中の重要なポイントに瞬間的な移動をできるシステムに関する操作をおこないます。なお、この機能は地下や森の中では使うことができません。

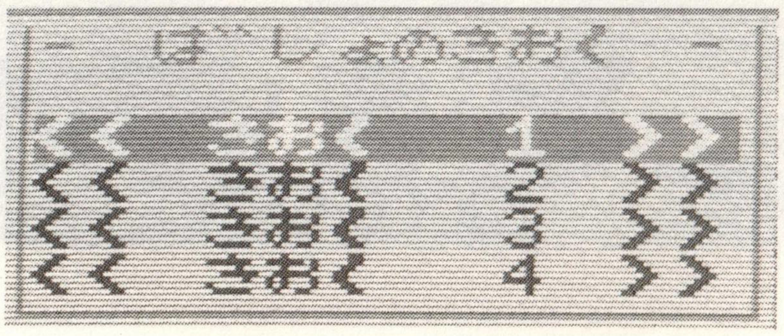
●とぶ

プレイヤーが“きおく”した地点や、バークスがあらかじめ記憶している地点に瞬時に移動します。



●きおく

あなたのワーカーマシンの現在位置を記憶します。下記メニューの記憶した地点を選んで“とぶ”を実行するとその地点まで移動します。



4−3. つかう

ゲーム中、得ることができる道具に関する操作をおこないます。道具の種類や効果はさまざまなものがあります。

●みる

他のキャラクターからもらったり、拾ったりした道具の効果を調べます。

下記メニューから調べたい道具を選びます。

4−4. ちず(地図)

地図を見ることで、あなたのワーカーマシンのいる島の全景と、いくつかの情報を得ることができます。

なお、この機能は、地下や森の中では使用できません。

■クラス別表示

島内にいるワーカーマシンを、ノービス、B級、A級のクラス別に表示します。

■ショップ

島内のすべてのショップを表示します。

■地形

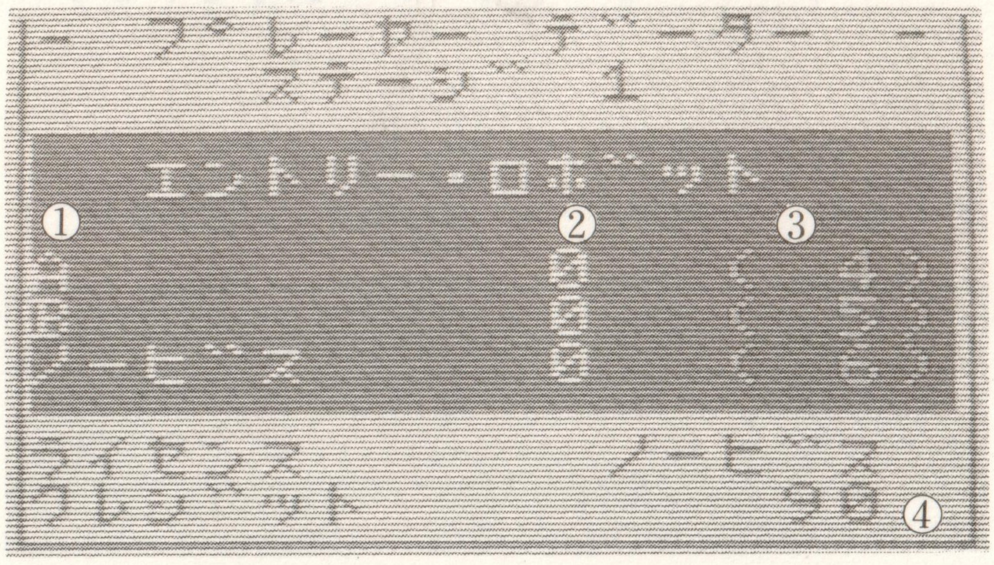
地図のみを表示します。

4−5. しんこう(進行)

ゲーム進行中に必要ないくつかのデータを表示します。

●せんせき

ロボクラッシュにエントリーしているワーカーマシンを、クラス別に表示します。また、破壊したワーカーマシン、クレジットを表示します。



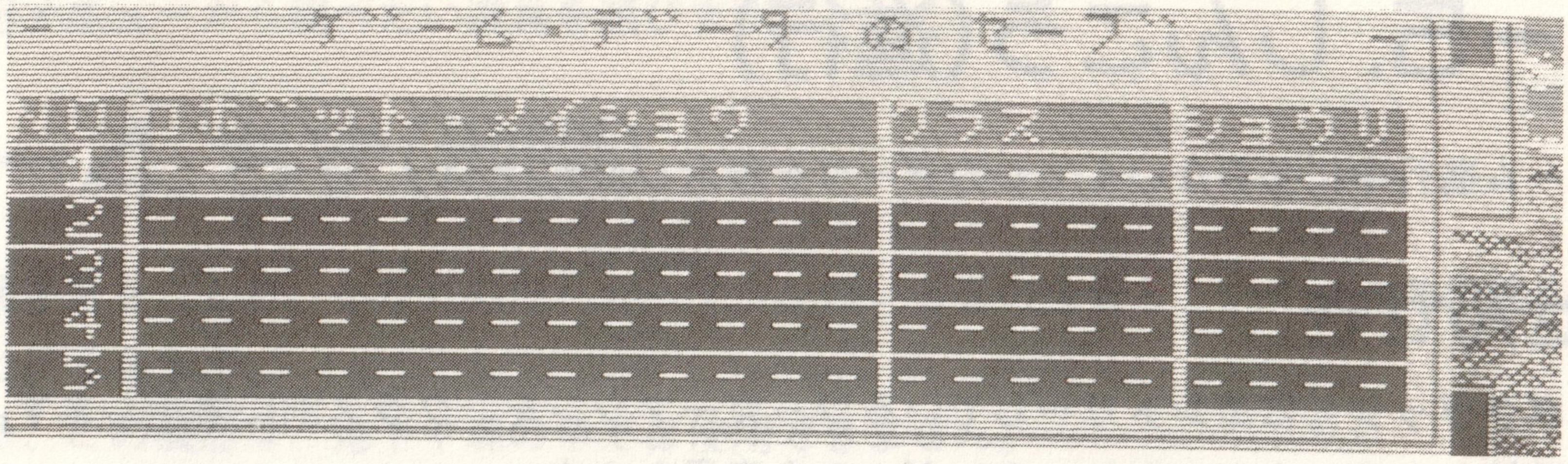
①ワーカーマシンクラス
②存在機数
③破壊機数
④プレイヤー手持ちクレジット

4−6. O・P（オペレーション）

●セーブ

ゲーム状況をセーブ（保存）します。セーブメニューの空き項目すべてにセーブデータを書き込むことができます。セーブをおこなうと、ワーカーマシンの名称、そのクラスでの勝利数が記録されます。

1. 空き項目にカーソルを合せ選択します。

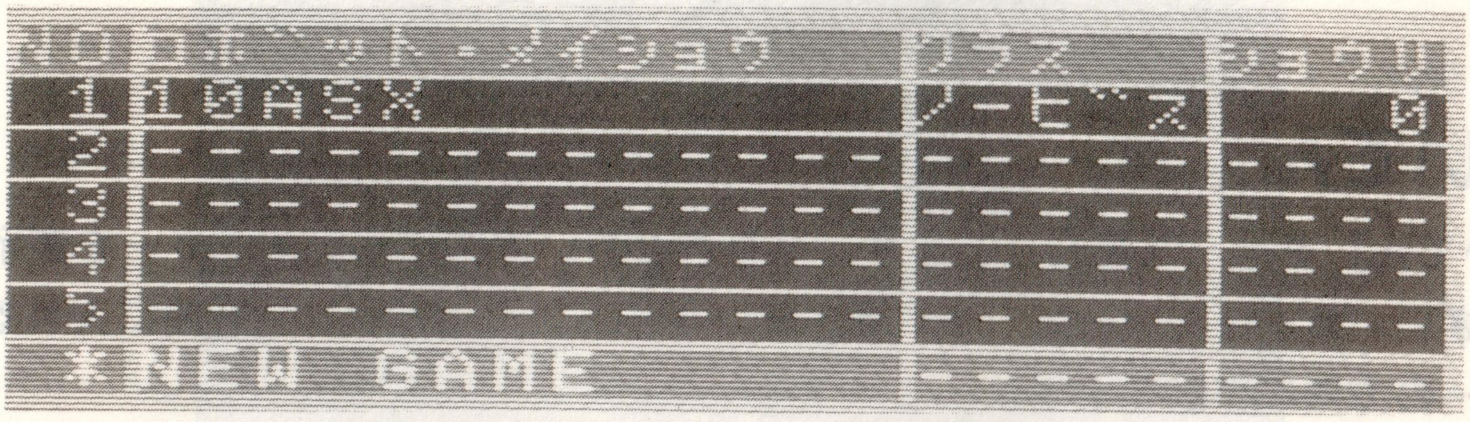


2.” セーブをかいししますか？” とメッセージが表示されますので、確認後↵キーを押します。

●ロード

セーブしてあるデータをセーブメニューから読み出します。[NEW GAME] を選択すると、新たにゲームを開始します。

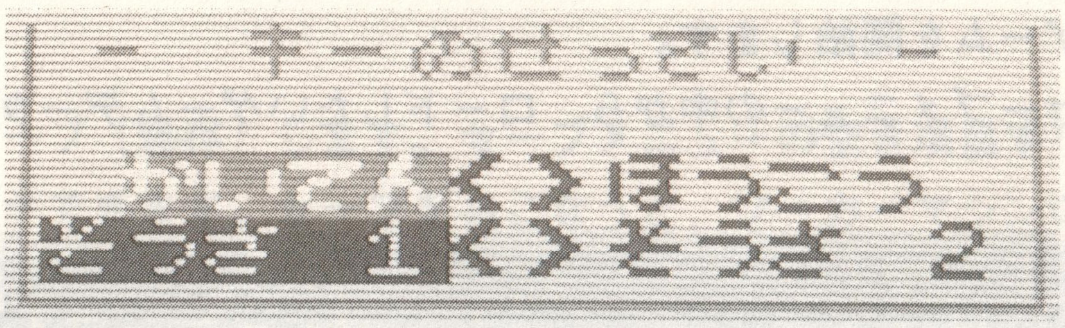
1. 表示されるセーブメニューの中から、ロードしたいゲームデータを収めた項目を選びます。



2. "ロードをかいししますか？" とメッセージが表示されますので、確認後、キーボードでは⏎キー、ジョイスティックでは［A］ボタンを押します。

●キー

プレイヤーのワーカーマシンの移動に関するキー操作の設定をおこないます。



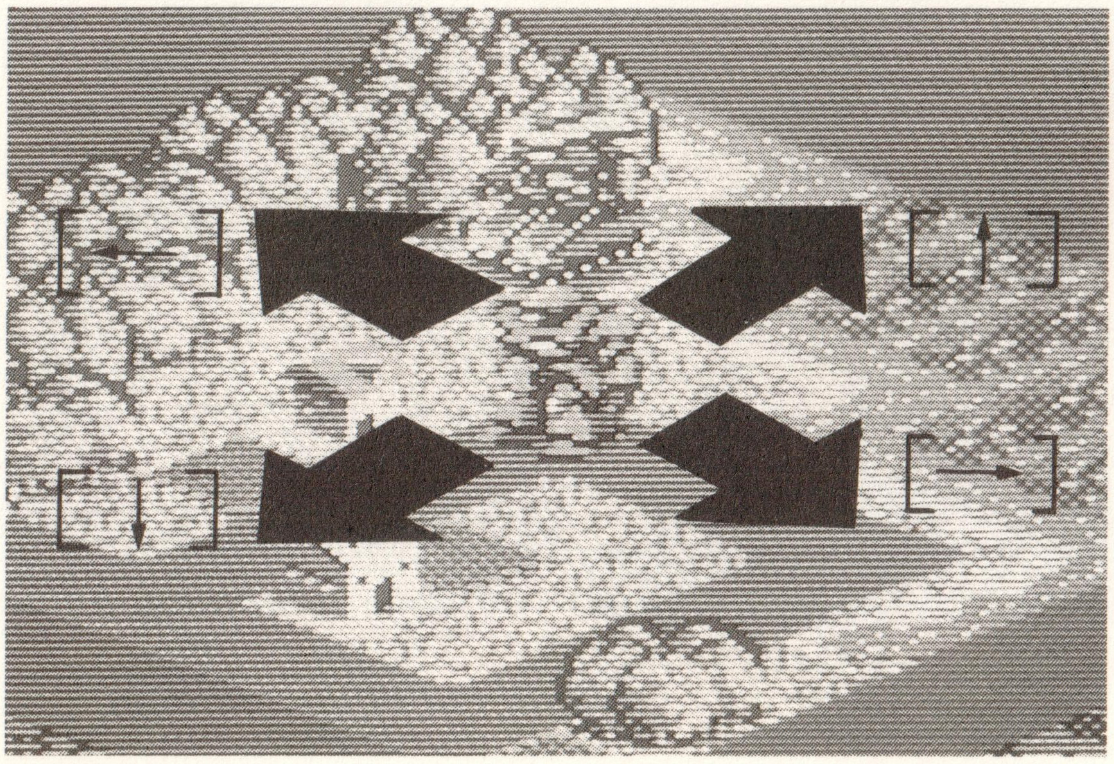
●かいてん

［かいてん］を選んだ場合は、まず、移動させたい方向に移動マーカーを表示させます。つぎに、カーソルキーは［↑］を、テンキー、スティックは上方向に入れると移動マーカーの方向に移動します。

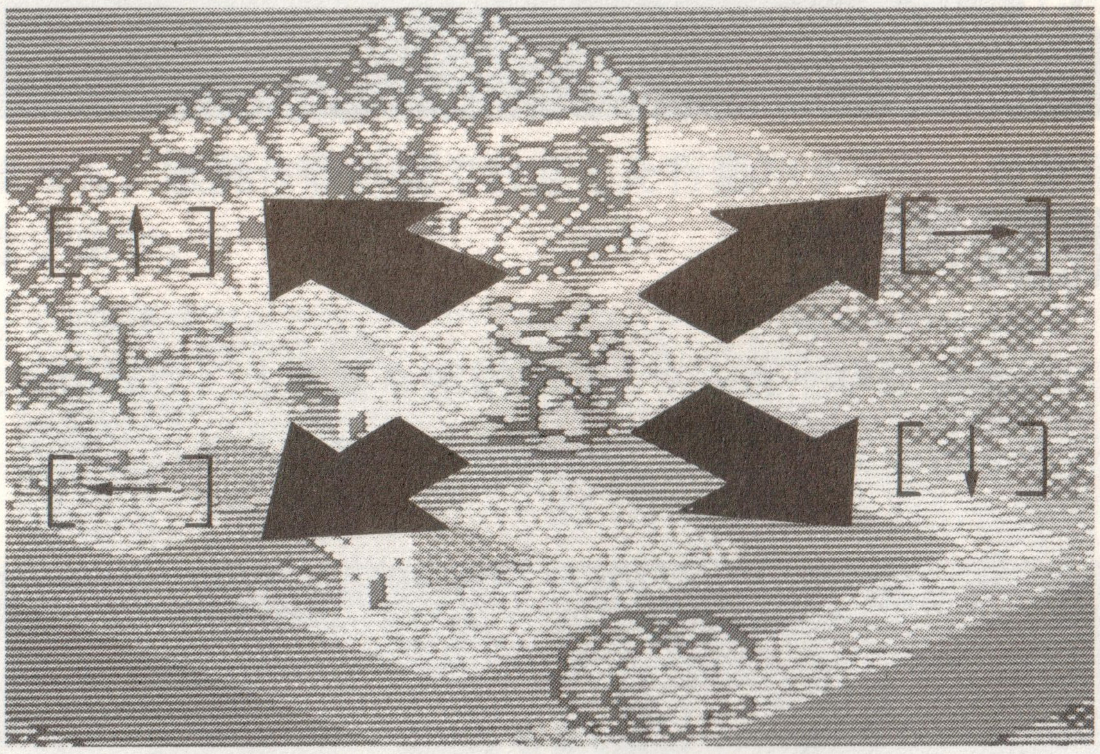
●ほうこう

［方向］を選んだ場合は、キーやスティックを入れた方向に移動しますが、さらに下の項目、［そうさ１］［そうさ２］を指定して、感覚的に使用しやすい方法を選んでください。

［そうさ１］に設定すると、以下のようなキー対応になります。



[そうさ2] に設定すると、以下のようなキー対応になります。



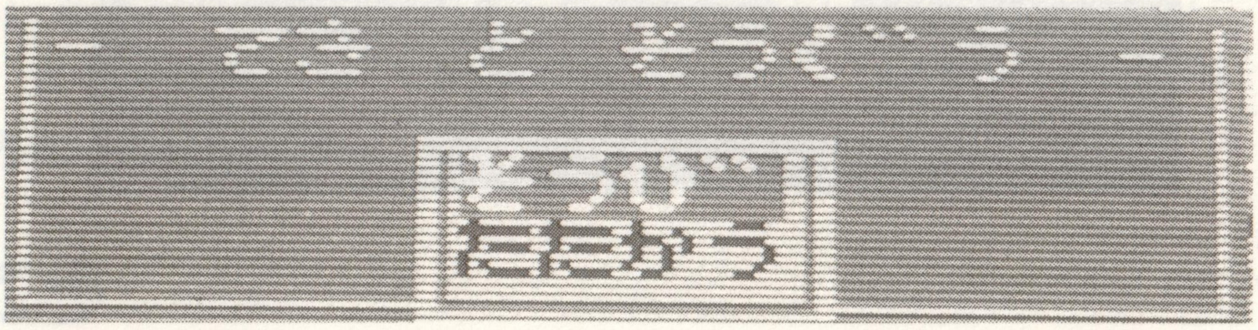
●エンド

ゲームを終了します。メッセージを確認して、ディスクを抜いてください。

5. 戦闘

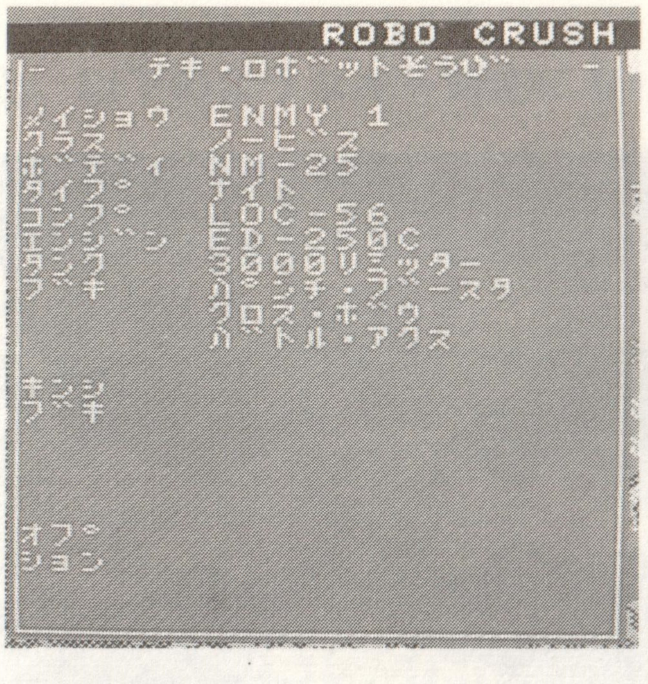
5−1. 戦闘開始

敵ワーカーマシンに自分のワーカーマシンを接触させると、つぎのメニューが表示されます。もし相手のライセンスがプレイヤー側のパイロットより上だと、戦闘はできません。



●そうび

［そうび］を選択すると敵ワーカーマシンの装備一覧が表示されます。

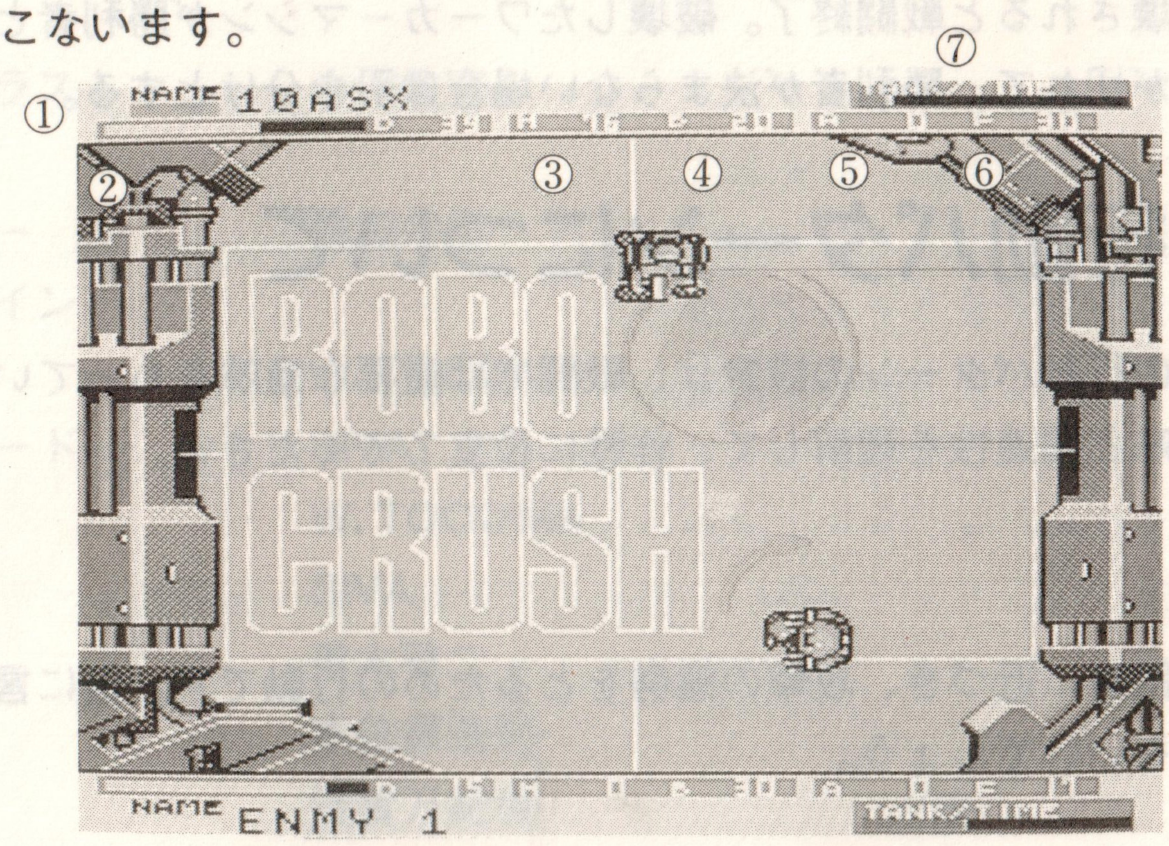


●たたかう

［たたかう］を選ぶと戦闘に入ります。

5−2. 戦闘画面

戦闘を開始するとつぎの戦闘画面が表示されます。いったんこの画面に入るとプレイヤーは操作できません。戦闘作戦計画で設定した行動パターン、攻撃目標をもとに自動的に戦闘をおこないます。



①プレイヤーデータ

プレイヤー側のワーカーマシンのダメージ、使用武器等の情報が表示されます。

②トータルダメージ

ワーカーマシンの総合的なダメージをあらわします。ダメージを受けると、オレンジのラインが減少していきます。なくなったら破壊されたことになります。

③頭部ダメージ

命中率が低下します。

④ボディダメージ

燃費が高くなります。

⑤腕部ダメージ

攻撃回数が減少します。

⑥脚部ダメージ

移動速度が遅くなります。

これらのダメージ表示は、ポイントが高くなるほど破壊度は高くなります。

⑦燃料残量と移動時間

レッドのラインがタンク内の燃料残量をあらわし、なくなると移動できません。移動時間はオレンジのラインであらわされ、これは、タンク容量をエンジンの燃費で割った数値です。

5−3. 戦闘のルール

戦闘はつぎのルールをもとにおこなわれます。
◆特に時間制限はなく、お互い燃料の切れるまで闘うことができる。
◆どちらかが破壊されると戦闘終了。破壊したワーカーマシンが勝利者となる。
◆お互いに燃料が切れて、勝利者が決まらない場合は引き分けとする。

5−4. 行動パターンについて

戦闘作戦計画の行動パターンの設定は、戦闘では重要な意味をもっています。４種類の基本行動の意味と関連性を理解して、作戦に役立ててください。

●移動

設定した接近距離に近づき、攻撃の態勢をとるための行動です。俗に言う間合いを計る行動と思ってもいいでしょう。

●狙い

敵を補捉して、攻撃を仕掛けるために狙いをつける行動です。具体的には、上半身が目標物に向く速さのことです。

●攻撃

武器の使用回数のことです。

●防御

敵からの攻撃に対する防御行動のことです。

5−5. 戦闘の終了

戦闘が終ると、受けたダメージはすべて回復されます。ただし、戦闘で破壊された武器やオプションは、ふたたび購入して、つぎの戦いに備える必要があります。

スタッフ

原作	月刊「コンプティーク」連載
原作ゲームデザイン	黒田幸弘
原作イラスト	
パッケージイラスト	中沢数宣
プロデューサー	鶴田宗生
ゲーム・デザイン	
プログラム	W. TOCOMA
ストーリーボード	SIVA
	W. TOCOMA
シナリオ	SIVA
グラフィック	青木啓二
	木佐貫浩司
音楽	浅富万紀世
音楽プログラム	SIVA
協力	角川メディア・オフィス
制作	システムソフト

【ご注意】

1）このプログラムおよびマニュアルの内容の一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。

2）このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、株式会社システムソフトに無断で使用することはできません。

3）この製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。

4）内容には万全を期して作成しておりますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたらご連絡ください。

5）運用した結果については、4項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。

原案：コンプティーク（角川書店）
制作：システムソフト
© 角川書店・黒田幸弘

商品に関する技術的なお問い合せは………
ユーザーサポート専用電話　Tel 092-752-5278
月～金　9:00～12:00・13:00～17:00（祝祭日を除く）

1990年3月　初版発行

SystemSoft
株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2

Copyright 1988 SystemSoft Corp.

SystemSoft